

THE ARTIST PLUS

Handleiding.

Dit programma vereist een
monochrome monitor.



Laden van het programma:

Dubbelklik op het icon "artist+.prg". De computer begint nu met laden en na een tijdje verschijnt het configuratie-menu op het beeldscherm. U kunt nu het aantal werkvelden instellen, door met de muis het plus- of minteken aan te wijzen en op de linker knop te drukken. Bent u tevreden, klik dan OK aan.

Nu krijgt u het hoofdmenu te zien. Dit bestaat uit 6 onderdelen:

FILE:

Na het aanklikken van dit menu krijgt u het file-menu. Hier zijn mogelijk:

- Load picture -- laadt een tekening in ArtISt of DEGAS formaat. Het laden van DEGAS ELITE tekeningen is ook mogelijk, mits ze niet compressed zijn.
- Save picture -- slaat de tekening op.
- Rename file -- u kunt de naam van een file op de schijf veranderen.
- Kill file -- u kunt een file permanent van disk verwijderen.
- Set drive -- u kunt de default-drive instellen. Opmerking: het detecteren van ramdisks is niet eenvoudig, en lege ramdisks worden niet herkend.
- Cancel -- terug naar het hoofdmenu.

DESK:

- U krijgt nu de dekstop met een menubalk. De menutitels zijn:
- desk -- hier staat de about, en eventuele accessories (snapshot!)
 - Printer -- u kunt een schermdump maken, of een blok uitprinten.
 - Artist -- hier staan de volgende items:
 - Statistics : informatie over vrije RAM, en vrije diskruimte.
 - Reconfigure : het aantal werkvelden kan opnieuw worden ingesteld.
 - Call picture: als u een accessory gebruikt heeft, kan het zijn dat er een grijze plek is achtergebleven. Met call picture wordt de tekening weer hersteld.
 - Return to ArtISt : terug naar het hoofdmenu.

DRAW:

Dit is het belangrijkste gedeelte van the ArtISt. Meer hierover later.

BLOCKS:

Hier vindt u talloze blok-operaties. Meer hierover later.

SPECIAL:

U krijgt een menu met de volgende mogelijkheden:

- Grid -- hier kunt u de gridmode instellen. Met 'distancing' kunt u de grid-afstand bepalen. Als de gridmode aan is, dan zullen alle tekenoperaties het grid volgen.
- Mirror -- hier zijn alle spiegelmoden in te stellen.
- Switches -- er zijn drie switches:
 - Crosshair : als deze aan is, krijgt u tijdens het tekenen in plaats van een muiscursor een draadkruis dat al uw bewegingen op de voet volgt.
 - Info : tijdens het tekenen krijgt u een klein vlakje waarin de X- en Y-coördinaat van de cursor in staan, plus de tekenmode.

Clipping : in het drawmenu kunt u een rechthoek definiëren waar-
buiten alle getekende lijnen, cirkels ect. wegvallen.
Deze rechthoek wordt actief als de clipping aan is.

EDITS:

Er wordt nu een soort menubalk geactiveerd met vier keuzes:
Fill, Brush, Line en Quit.

Fill: u kunt nu een raster op het scherm waarin een fill-patroon staat.
Nu kunt u dit fillpatroon gaat aanpassen. Ga met de muis het raster
binnen en druk op de linkerknop. Nu verschijnt er een pixel. Drukt u op
de rechterknop, dan wordt er een pixel weggehaald. Naast het raster
staat een menu met de volgende keuzes:

OK -- het fillpatroon wordt overgenomen en u krijgt het edit-menu.
FLIP -- het patroon wordt gespiegeld in de X-as.
MIRROR -- het patroon wordt gespiegeld in de Y-as.
CLEAR -- het patroon wordt gewist.
INVERT -- het patroon wordt geïnverteerd.
LOAD -- u kunt een patroon van disk ophalen.
SAVE -- u kunt het patroon op disk zetten.
CANCEL -- het fillpatroon wordt niet overgenomen.
U kunt acht verschillende fill-patronen editen. Door het vlakje met het
fillpatroon aan te klikken, verschijnt er een menu'tje waar ze alle
acht in staan. Kies er een uit door het aan te klikken.

De brush-editor werkt precies hetzelfde. U kunt nu een brush maken waar
u laten mee op het scherm kunt tekenen. Hier kunt u slechts een patroon
editen.

Opmerking: patronen worden als matrix opgeslagen, dus kunt u brushes
inladen als fillpatroon en omgekeerd.

Line: er verschijnt een mini-editor waarin u een lijn kan aanpassen.
Deze lijn kunt u dan gebruiken tijdens het tekenen. Ook hier geldt:
links is pixel zetten en rechts is pixel weghalen.

Met Quit komt u terug in het hoofdmenu.

QUIT:

Als u dit kiest, komt u terug in de GEM-desktop.

ABOUT:

Hieronder wat informatie over the ArtISt.

HET DRAWMENU:

Na het aanklikken van 'DRAW' in het hoofdmenu, krijgt u het
belangrijkste menu uit the ArtISt. Het bestaat uit twee delen: het
drawmenu en het schermkeuzemenu. De verschillende tekenmodes zoals
line, circle, box kunt u aanklikken met de linker knop. De keuze wordt
dan zwart, en als u OK aanklikt of op de rechterknop drukt, begint u
met tekenen. De opties line, lines, rays, angle, plot spray, pattern
spray, draw, frame, rframe, circle, ellipse, polyline, turnbox, zoom en
curve zijn van deze 'links kiezen en rechts aan de slag' modes. Tijdens
al deze modes (behalve tijdens zoom) gaat het werken als volgt:
Het drawmenu verdwijnt. Als u nu op de linkerknop drukt, geeft u het
beginpunt van een lijn, vierkant, het middelpunt van een cirkel,
ellipse ect. aan.

Laten we aannemen dat u een lijn tekent:

Beweeg nu met de muis en de lijn zal de muis volgen. Als u nu op de linkerknop drukt, wordt de lijn getekend. U kunt hem dan weer weghalen door op UNDO te drukken. Als u op de rechterknop drukt, dan wordt de lijn niet getekend. Hierna kunt u weer een lijn tekenen. Als u nu op de rechterknop drukt, krijgt u het instelmenu dat bij de desbetreffende mode hoort. In deze menu's kunt u dingen doen als lijndiktes, fillpatronen, tekstmodes ect. in te stellen. Drukt u op TAB, dan krijgt u het drawmenu, en ESCAPE brengt u terug naar het hoofdmenu.

Bijzonderheden:

Tekstmode - druk op de linkerknop en nu verschijnt er een window waarin u de tekst kunt ingeven. Door op UNDO te drukken, verschijnt de laatst gebruikte tekst. Druk op return, en u kunt de tekst positioneren met de muis. De linkerknop zet de tekst neer, en de rechterknop cancelt.

Circle & Ellipse - tijdens het tekenen van een cirkel of een ellips, kunt u de start- en eindhoek instellen met de pijltjestoetsen. Met shift gaat het wat sneller.

Turnframe - teken een rechthoek. De computer moet dan even rekenen, en daarna kunt u de rechthoek rondraaien met de pijltjestoetsen. RETURN tekent de rechthoek en ESCAPE cancelt.

Onder de tweede kolom, eerste rij vindt u nog twee modes, filled en edge. Als filled aanstaat, worden alle bovenstaande modes gevuld. D.w.z. dat een frame gevuld wordt met het huidige fillpatroon. Met edge kunt u aangeven of u wel of niet een randje om de gevulde cirkel, box ect. wilt hebben.

In het drawmenu vindt u nog meer:

ZOOM - er zijn drie zoom-modes: fine, normal en rude. Na het kiezen van een mode krijgt u een rechthoek die u over het scherm kunt bewegen. Met de linkerknop treedt de zoom in werking en krijgt u een vergroting van gebied in de rechthoek. Binnen zoom kunt u pixels zetten en weghalen, lijnen, cirkels en rechthoeken tekenen, op de normale wijzen. Ook werkt UNDO binnen zoom. Als u na het tekenen van een rechthoek op de rechterknop drukt, dan wordt deze gevuld. U kunt een rechthoek cancellen met ESCAPE. Drukt u binnen zoom op F1, dan worden de coördinaten op nul gesteld zodat u met relatieve coördinaten kunt werken. Drukt u weer op F1, dan worden de coördinaten weer absoluut. terugkeren uit zoom door middel van 'OK' of 'CANCEL'.

GRID - U kunt nu het grid laten tekenen in lijnen of puntjes, mits de grid-afstand groter dan nul is.

CURVE - U kunt nu een aantal punten tekenen met de linkerknop. Na het drukken op de rechterknop trekt de computer een vloeiende lijn tussen de punten. Wilt u de hoeken scherper hebben, zet dan een punt twee keer neer. Er wordt hier gebruik gemaakt van het B-Spline algoritme.

CLEAR - Om de tekening te wissen.

INVERT - Om de tekening te inverteren.

BLACK - WHITE - Stellen de tekenkleur in.

Ook kunt u de grafische mode instellen met REPLACE, TRANSPARENT en XOR.

HET SCHERMKEUZEMENU

Onder aan het scherm vindt u een balk met cijfers erin. (Mits u meer dan een werkveld heeft ingesteld). Deze cijfers stellen de verschillende werkvelden voor. Op het moment werkt u met het scherm waarvan het nummer onderstreept is. Het veranderen van werkveld kan gebeuren door het nummer aan te klikken. Het kopiëren van werkvelden gaat door het nummer met de rechterknop aan te klikken, en de knop ingedrukt te houden. Nu kunt u een vierkantje verslepen. Ga nu naar het gewenste veld en laat de knop los. Nu wordt het scherm gecopieerd.

BLOCKS:

Het blokmenu verschijnt. Hier vindt u de volgende opties:

Capture new: U kunt nu een nieuw stuk scherm als blok 'pakken'.
Use old : U krijgt het laatst gebruikte blok.
Move : Het blok wordt verplaatst.
Copy : het blok wordt gecopieerd.
Steady : Het blok kan niet verplaatst worden.
Ok, Cancel en Main, terug naar de diverse menu's

Als u een blok 'gepakt' heeft, kunt u het over het scherm verplaatsen. Drukt u dan op de linkerknop, dan wordt het blok neergezet. Drukt u op de rechterknop, dan krijgt u het blok-modificatiemenu. Drukt u op TAB, dan krijgt u het blokmenu, en ESCAPE keert terug naar het hoofdmenu.

In het blok-modificatiemenu kunt u de volgende dingen doen:

Flip, Invert, Resize, Stretch, Bend, Fold, Sinus, Round, Rotate, Clear, Load en Save. Flip spiegelt het blok in de X- of Y-as, invert spreekt voor zichzelf, resize stelt u in staat om het blok te vergroten of verkleinen. Als u hier op HELP drukt, dan kunt u de factor ingeven. Een faktor groter dan 1 vergroot het blok, en een faktor kleiner dan 1 verkleint het blok. Met stretch kunt u het blok scheef zetten, met bend kunt u het buigen, met fold kunt u het vouwen. Sinus golft het blok en round legt het rond een denkbeeldige cylinder. U kunt ArtiST of Monostar blokken laden, en blokken op schijf zetten. In alle modes geldt, linkerknop voert de operatie uit en rechterknop brengt u terug in blokmode. Met ESCAPE wordt het blok hersteld in zijn oorspronkelijke staat en komt u terug in blokmode. Als u tijdens blokmode op F1-F10 of 1-6 drukt, kunt u overschakelen naar een ander werkveld. De toetsen 1-6 stellen de velden 11 t/m 16 voor. Hierdoor kunt u makkelijk blokken van het ene veld naar het andere kopiëren. Ook kunt u met de pijltjestoetsen het blok kleiner maken als er ten gevolge van een blokoperatie witte randjes ontstaan zijn rond het blok. De manier waarop het blok wordt neergezet, hangt af van de grafische mode.

Nog enkele opmerkingen:

Tijdens het runnen van The ArtiST wordt een hoop geheugen verbruikt. Het is dan ook verstandig om 1 werkveld minder in te stellen dan de computer aangeeft. Dit voorkomt lastige 'out of memory' errors. Ook kan het zijn dat wanneer u een ramdisk gebruikt, de clipping niet meer werkt. Waarom dit zo is, is voor mij een raadsel. U kunt het beste the ArtiST gebruiken met een 'schone' computer, d.w.z. zonder ramdisks en/of accessories.

Mocht u een bug vinden, neem dan contact met mij op. Ik zal de bug eruithalen, en u krijgt een nieuwe versie. U kunt ook contact opnemen als u nog vragen of opmerkingen heeft.

Ik wens u veel succes met The ArtiST.

Stefan Posthuma,
negende donk 4
5233 PJ Den Bosch
073-416499